

УДК 371.3:004

С. Д. Капустина,факультет математики, информатики, физики и технологии,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. пед. наук, доц. Л. В. Смолина

Методические аспекты формирования стремления к созидательной деятельности при обучении информатике в школе

Аннотация. В статье рассмотрены способы формирования у детей стремления к созидательной и творческой деятельности на примере внеклассного мероприятия по созданию видеороликов в среде Microsoft PowerPoint по мотивам басен Крылова.

Ключевые слова: школьный курс информатики, созидательная деятельность, цифровые технологии, мультимедийные презентации, Microsoft PowerPoint.

Современный мир невозможно представить без цифровых технологий. С каждым днем цифровизация общества растет и увеличивает свое влияние во всех сферах повседневной и профессиональной жизни. Постепенно начинают меняться и общественные проблемы, появляется необходимость в поиске новых специалистов из разных областей деятельности, которые смогут эффективно и быстро находить различные выходы из сложных ситуаций и будут обладать способностью к быстрому обучению.

В связи с этим появляется необходимость трансформации современного образования, поскольку уже начиная со школы важно прививать каждому человеку стремление к самостоятельному решению проблем и поиску различных выходов из проблемных ситуаций. Важно, чтобы в стенах школы ученики могли начинать свой путь будущего компетентного специалиста. Именно со школьной скамьи у детей должно сформироваться стремление к созидательной деятельности, проявиться стремление к развитию творческих способностей, так как данные компетенции являются залогом успешного специалиста.

На школьных занятиях ученики часто сталкиваются с созидательной деятельностью, и наиболее подходящим возрастом для развития творческих способностей может стать средняя школа. Это обусловлено тем, что в данном возрасте у учеников четко формируется специфическая избирательность, для которой характерно, что подросток предпочитает выбирать интересные для него занятия или уроки, на которых он может долго сосредотачиваться [2].

Формирование цифровых навыков в учебной деятельности основывается на разных аспектах [1]:

1) современный школьник формирует свои знания и навыки, исходя из среды, в которой он находится, и его окружения, поэтому важно ориентироваться на интересы учеников;

2) обучение цифровым навыкам должно происходить на всех учебных предметах;

3) с помощью учебного предмета информатики должны закладываться основы цифровых навыков.

На уроках информатики ученики часто изучают различные программы, которые могут их заинтересовать и развить способность к созидательной деятельности. Для современного образовательного процесса важно уметь применять современные технологии, такие как мультимедийные лекции и презентации, различные интернет-сервисы и ресурсы, тесты, компоненты виртуальной реальности и др.

Однако часто школьных занятий недостаточно для полного понимания какой-либо темы, и перед учителем ставится цель проведения дополнительных занятий для развития мотивации школьников. Одним из таких занятий может стать внеклассное мероприятие по теме «Создание мультфильмов по мотивам басен Крылова». Создание анимации с помощью возможностей среды Microsoft PowerPoint является важной частью обучения, однако на нее отводится не так много времени.

Почему же так важно уделить большее внимание данному разделу? Создание простой анимации с помощью презентации может привить ученику интерес к созданию видеороликов и развить у него творческие способности.

Основной целью данного мероприятия будет являться развитие творческого потенциала уче-

ников и отработка знаний, умений и навыков при работе с мультимедийными презентациями, обучение способам работы в команде и совместное обсуждение полученного результата, а также умение корректировать намеченный план действий и исправлять полученные ошибки.

Басни Крылова не теряют своей актуальности и в современном мире, поскольку они посвящены вечным проблемам, которые волнуют всех людей. Важно отметить, что эти поучительные истории являются одним из способов воспитания в детях духовно-нравственных идеалов. В баснях присутствуют яркие персонажи, которые смогут дать ученикам простор для их фантазии и позволят создать яркий и красочный мультфильм.

Данное мероприятие можно проводить с учениками 5–6-х классов, поскольку именно в этом возрасте ученики начинают изучать данный раздел. Перед началом занятия учитель должен предусмотреть разделение ребят на команды, в каждой из которых необходимо выделить основные роли: режиссер-постановщик, сценарист, аниматор объектов, актер озвучивания. Внеклассный урок на-

правлен на освоение теоретической информации по созданию анимации в игровой форме, в которой учитель подробно рассказывает, как создать анимацию в презентации и озвучить ее. Учитель определяет каждый этап, но при этом у учеников есть свободный выбор действий при работе на каждом этапе. Продуктом данного урока будет служить анимационный видеоролик, созданный в среде Microsoft PowerPoint, результатом станет повышенный уровень мотивации школьников к познавательной и созидательной деятельности, а также обобщение и систематизация знаний по теме «Мультимедийная презентация».

Таким образом, можно сделать вывод, что в условиях современного информационного общества человеку необходимо всегда развиваться для того, чтобы стать профессионалом своего дела. Школа должна помочь ученикам сформировать у них как на уроках, так и с помощью тематических классных часов творческие компетенции, которые способствуют развитию у учеников стремления к созидательной деятельности и закладывают основы для будущего.

1. Бочина М. Г. Особенности развития учеников среднего школьного возраста (10–15 лет) // Проблемы и перспективы развития образования в России. — 2015. — № 36. — С. 7–10.

2. Онлайн-среды и сервисы для урока информатики в основной школе // YouTube : видеохостинг. — URL: <https://www.youtube.com/watch?v=dAoSbpjto5s> (дата обращения: 14.03.2022).